美少女服装造型800例

日本漫画大师图典

[日]（萌）表现探求Circle
角丸圆／著
丁　莲／译

最适合临习的
美少女服装参考图集

Hobby JAPAN
中青动漫
中青雄狮
中国青年出版社

美少女服装造型800例

[日]（萌）表现探求Circle
角丸圆／著
丁 莲／译

中青雄狮

版权登记号： 01-2014-5504

图书在版编目(CIP)数据

美少女服装造型800例/(日)表现探求Circle，(日)角丸圆著；丁莲译.
—北京：中国青年出版社，2014.12
(日本漫画大师图典)
ISBN 978-7-5153-2922-2
I. ①美… II. ①表… ②角… ③丁… III. ①漫画－绘画技法 IV. ① J218.2
中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第265188号

策划编辑： 白 峥 唐丽丽
责任编辑： 刘冰冰
助理编辑： 张 琳 沈 莹
封面设计： 六面体书籍设计 邱 宏

日本漫画大师图典——美少女服装造型800例
[日](萌)表现探求Circle 角丸圆/著 丁莲/译

出版发行： 中国青年出版社
地　　址： 北京市东四十二条21号
邮政编码： 100708
电　　话：(010)59521188 / 59521189
传　　真：(010)59521111
企　　划： 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印　　刷： 北京利丰雅高长城印刷有限公司
开　　本： 787 x 1092 1/16
印　　张： 11
版　　次： 2015年1月北京第1版
印　　次： 2015年1月第1次印刷
书　　号： ISBN 978-7-5153-2922-2
定　　价： 39.80元

日本漫画大师图典

美少女服装造型800例

美少女服装造型800例

[日]（萌）表现探求Circle
角丸圆／著
丁　莲／译

前言

让我们掌握服装的褶皱，
描绘拥有立体感的美少女吧！

虽然描绘美少女是件很愉快的事情，但是大家想必都曾经因为该如何描绘她们的服装而头疼过吧。特别是服装上的褶皱。明明看起来很简单，好像只要轻松地画上几条线就万事大吉，但是当自己真正开始描绘时，就会发现褶皱竟格外难画，甚至连线条的合理摆放都变得异常困难。

就算想要练习，试图照着照片资料集和实际的服装来描绘，在看到那些复杂的轮廓线和众多的褶皱后，也会觉得无从下手……类似这样的经历应该也算得上是司空见惯的吧。

此外，由于现实中的人和漫画人物在体型上相差较大（特别是萌系美少女），所以我想应该也有不少人会觉得用照片来进行练习作用不大吧。

在本书中，我们列举了众多以照片资料为基础，将影像转换成漫画人物的范例，归纳讲解了褶皱的描绘方法。对于漫画爱好者来说，这应该是一本质量不错的资料集。

首先，在第 1 章中我们将会讲解各服装褶皱的相关基础知识。如果只是单纯去临摹照片资料的话，我们也可以描绘出服装的褶皱。但这样做的话，在试图描绘其他服装或是款式不同的服装时，我们又会变得不知道该如何下手。

如果我们能够理解服装褶皱的构造，在临摹的时候也注意到这一点的话，我们就大跨步地走上了提高自身绘画技能的道路。不过这些褶皱的构造也是以漫画人物的服装为基础的，所以和现实中的服装有一定的不同，对此大家要做到心中有数。

在第 2 章中我们将整理归纳褶皱阴影的相关内容。特别值得注意的是，在描绘彩色插图的时候，我们要用面，而不是用线条来表现阴影。

我们会把面转换成若干个简明易懂的模式化的形状，这样一来，大家应该就能明白什么地方的褶皱，应该涂抹什么样的形状了。

在第 3 章到第 5 章中我们收录了漫画人物各种各样的服装和动作，以及随之产生的褶皱的范例。

在描绘插图的时候，我们可以直接原封不动地模拟本书中的褶皱形状，也可以在描绘不同的动作时参考本书中的资料。我们挑选和收录了绘图时经常用到的基础服装，包括制服、连衣裙、家居服、裤子、泳衣等，让大家可以对褶皱的变化一目了然。

此外，对于本书中所展示的范例，除了面部以外，其他部分大家都可以自由地进行临摹。因为人物的面部会表现出画师的个性，所以在描绘面部时请大家要使用自己原创的漫画人物。而服装、服装的褶皱和动作姿势等部分，大家就可以利用本书中的范例不断进行练习了。

最后，我们衷心希望本书能帮助大家提高自己的绘画技巧。

日本漫画大师图典

美少女服装造型800例

第1章 基础的褶皱

在描绘服装之前，我们首先要观察褶皱的构造和形状。

虽然服装的褶皱乍看起来很复杂，但如果一个个地拆解分析，就会发现它们的结构其实很简单。相较于单纯去临摹样本，在掌握了褶皱的基础知识后再去进行有目的的练习能更好更快地提高绘画技巧。

服装褶皱的基础知识

在描绘美少女的服装之前，我们首先要观察褶皱的构造。

褶皱的基本形状有 3+1 种

崭新的服装本身是没有褶皱的。

就如同将一块布直接放在那里不会形成褶皱一样，服装从基本构造的角度来说也是不会形成褶皱的

为了让服装合身，服装在缝制的时候就要将直线和曲线进行交织

尝试抓住布料上的一个点

以被拉扯的地方为顶点，布料上出现了放射线状的直线褶皱。
越是接近顶点，褶皱就会越明显

1. 拉伸褶皱 拉

轻抓面料时，布料上会形成不明显的柔和褶皱

如果用力抓住布料，布料上就会形成明显而笔直的褶皱

进一步尝试扭转

直线褶皱因为扭转的力量而成为变形褶皱。
褶皱会配合力量的作用而出现变化

+ 扭转褶皱 扭

尝试抓住布料上的两个点

如果从两个点抓住布料的话，除了分别向着两个顶点延伸的直线褶皱以外，两点之间的松弛部分还会形成曲线式的褶皱

如果两点之间的部分受到拉扯，由于受力，松弛的部分会消失，转而形成直线褶皱

2. 松弛褶皱 松

尝试让两个点接近

抓住布料的两边端点，让这两点向布料的正中央靠近

这样一来，多余的布料要么上升要么下沉，就形成了凹凸非常明显的褶皱

3. 压缩褶皱

松弛褶皱和压缩褶皱在受到扭转的力量后，也会随之产生相对应的变形褶皱

就像这样，布料在受到拉扯或是压缩的时候会形成褶皱。

服装的原理和布料是一样的。如果人物什么都不做的话，服装上就不会出现褶皱。只有当人物在穿着服装的状态下做出某种动作时，服装上才会出现褶皱。

在此基础上
A. 体型（比如胸部的膨胀等）
B. 由于服装的构造设计而形成的固有褶皱
C. 动作（比如抬起、放下手臂等）
加入上述元素，服装上就会形成褶皱。

如果人物直接配合服装的形状穿上衣服的话，（理论上）衣服上不会形成褶皱

A. 由于体型而形成的褶皱

只要让人物穿上服装，衣服上就会形成褶皱。

因为人物身体的凹凸和手足的长短等因素，服装上会形成拉伸褶皱、松弛褶皱和压缩褶皱。

因为胸部尺寸而变化的褶皱

因为臀部尺寸而变化的褶皱

臀部小的话，衣服褶皱也会不太明显

臀部大的话，布料会受到明显的拉扯

因为手足长度而变化的褶皱

如果衣袖和下摆的长度与人物手足的长度基本一致，服装上一般不会形成褶皱

如果衣袖比人物的手臂长很多的话，人物的手腕附近就会形成压缩褶皱

B. 由于服装的构造而自带褶皱的部分

有些服装在制作完成的同时就已经带有褶皱。这种类型的褶皱不会伸展开，所以人物只要穿上衣服，衣服上就是带着褶皱的。

裙子

轻飘飘的裙子从布料被收拢的部分开始形成褶皱。
腰部附近的布料越多，形成的裙褶也会越明显。

裙褶主要是在裙子的腰部形成的。如果裙褶比较明显，在裙子的下摆部分也会形成褶皱

如果裙子腰部周围的布料比较多，就会形成比较宽大的压缩褶皱和许多裙褶

与迷你裙比起来，长裙的褶皱会比较长，并且不太明显。如果我们不用直线，而是用曲线去描绘褶皱的话，就可以让裙子看起来有柔软的质感

如果将这些裙褶调整成整齐的模式，就会变成制服中的百褶裙

从正上方向下看去，就会看到从人物的身体中心开始，裙子的面料上出现了向着裙摆延伸出的放射线状的褶皱

裙子褶皱的描绘方法

①

描绘裙子的轮廓线。

②

粗略地加入长而清晰的曲线。

在这里要使用长而清晰的曲线、小小的钩状线以及细而短的曲线。

③

好像要填补空白一样，在褶皱线之间加入钩状线。

④

好像要进一步填补空白一样去描绘细而短的曲线。

⑤

如果褶皱从裙子腰部一直延伸到裙摆的话，因为布料比较多，所以裙摆看起来会有飘扬的感觉。

使用了松紧带的服装

因为松紧带会让布料收缩，所以衣服上会形成压缩褶皱。

松紧带所在的那条线的上面和下面都会形成褶皱

女孩子的衣袖上也经常会使用松紧带

松紧带附近褶皱的描绘方法 衣袖

首先我们要画出轮廓线的草图。要让松紧带的部分看起来是被勒起来的

我们要把轮廓线描绘出柔和蓬松的感觉来，并在松紧带线条的下方描绘钩状线褶皱和短小的褶皱

我们还要在使用了松紧带的部分，以及衣袖的根部添加褶皱

其他

因为人们穿着连帽衫时通常不会戴上衣服上的帽子，所以这里的帽子相当于是一种装饰，基本上都是处于形成松弛褶皱的状态

如果衣服是被拉扯过去固定住的话，那么衣服上会向着被固定的地方形成褶皱

在设计礼服裙等服装时，松弛褶皱会作为一种装饰元素被运用在衣服上

从左侧开始的曲线、从右侧开始的曲线、将两端连接到一起的曲线，在描绘时我们要交替使用这三种曲线

C. 由于动作而形成的褶皱

在将由于体型而形成的褶皱，以及由于动作而形成的褶皱组合到一起后，我们就完成了服装的褶皱描绘。由于动作而形成的褶皱，不仅包括拉伸褶皱、松弛褶皱、压缩褶皱这 3 大类型，还增加了一个扭转褶皱（也就是 3+1 种褶皱）。

会形成褶皱的 10 大主要部位

在人物像这样（下图所示）活动身体的时候，她的 10 大主要部位的关节就会随之形成褶皱。
褶皱的形状会因为动作的不同而出现变化。

如果只做一个动作的话，不一定就能让 10 大部位的所有关节都活动起来。所以在这种情况下，只有活动了的关节的部分会形成褶皱

1. 肩部

同时活动到手臂的动作
正面
多出来的
布料
缩
拉
拉
扯
用力
缩
用力
拉
通常
横向抬起手臂
进一步抬高
后面
不用力
缩
拉
扭
通常
手臂向前伸
手臂向前方中央伸出
只活动肩部的动作
耸肩部
缩
拉
松
自上向下看去，衣服前片和后片之间的接
缝正好位于人物肩部的正中央
衣服会以这条接缝为分界线形成褶皱

2. 脖子 （不过仅限于人物穿着高领衫、立领服装之类的衣服，即衣物将脖子覆盖起来的时候）

3. 腋下 腋下是和肩部、手臂处于联动状态的。

因为要配合肩部和手臂的动作，
所以腋下的状态要么是张开，要
么是合上的

当人物抬起手臂时，我们就
可以看到衣服接缝的线条，
这个细节很关键

衣袖和前片后片的接缝正好形成一个
交叉点，褶皱就是朝着这个交叉点形
成的

当人物处于通常的双臂自然
下垂的状态时，她的腋下会
形成褶皱

4. 手肘

我们要把人物的肩部、腋下和手臂当做一个组合来对待。比如在人物抬起手臂的时候，肩部就会出现压缩褶皱，腋下则会出现拉伸褶皱……大致就是这种感觉。除此以外，我们还要注意人物的手肘是否有弯曲。

5. 手腕 手腕的部分会配合前后左右的动作而产生压缩褶皱。

手腕部分的褶皱要
比肩部和手肘部分
的褶皱程度小一些

向左或向右的
动作不会太大

用手指拉扯袖口的
举动

6. 腹部和腰部

除了前后左右的动作外，腰部还可以进行扭转动作，所以人物的腹部和脊背处会形成扭转褶皱。

前倾

扭转

后仰

向侧面弯腰

扭

7. 胯部　8. 臀部

出现以衣服为中心的放射状褶皱

如果人物张开双腿，就会形成直线型褶皱

如果人物合上双腿，就会形成配合臀部形状的褶皱

因为人物的臀部是凸起部分，所以我们要直接描绘臀部的形状，不要在这部分画出褶皱来

因为裤子面料上的接缝也相当于胯部的分界线，所以人物左右腿的褶皱也是在这里分开的

在人物穿着内裤之类面料很薄的衣物时，我们最好在她双臀之间的部分画上拉伸褶皱，借此来表现臀部的弹性

如果人物翘起臀部，有时候会看到她内裤的线条……

如果是穿裙子的话就不会受到影响

9. 膝盖

和手肘一样，膝盖部分衣服的前后变化是成对的。

膝盖外侧的布料受到拉扯，膝盖内侧的布料则会收缩

正面

裤子上会朝着膝盖头的方向形成褶皱

后面

在人物弯曲膝盖的时候，膝盖内侧会形成压缩褶皱。而且由于受到这个动作的持续影响，裤子的这个部分平时也会残留着褶皱

当人物抬起腿部时，除了膝盖部分的褶皱以外，胯部也会出现褶皱。这时，褶皱是朝着大腿根的方向形成的

因为人物的左腿和右腿的动作不一样，所以随之产生的褶皱形状也会有所变化

10. 脚踝

脚踝基本上都是向前或向后活动，不会向左右活动。覆盖住脚踝的紧身长裤或是袜子都会因为脚踝的动作而形成褶皱。

另外补充一点，如果人物活动脚趾的话，袜子上也会出现褶皱

将基础性的褶皱组合到一起

我们在进行描绘的时候，脑海中要对之前观察过的由于体型、服装本身、动作而形成的褶皱的构成方式有一个清晰的概念，并在此基础上，尝试将 3+1 种褶皱组合到一起。

Point

A. 由于体型而形成的褶皱
+
B. 服装本身所自带的褶皱
+
C. 由于动作而形成的褶皱
我们要通过将这些褶皱组合到一起的方式，来描绘整体服装上的褶皱。

由于褶皱会因为漫画人物体型上的差异、服装种类和面料以及具体动作的不同而出现变化，所以我们在描绘时也要多加注意。

在描绘人物的时候，我们首先要考虑到A、B、C这三种不同类型褶皱的特点，并确认好人物身上的褶皱分别对应哪种类型的褶皱，这样我们才能描绘出具备立体感和写实感的褶皱。

Point

如果在同一部位出现重叠褶皱的话，一般来说要优先描绘受力较大的那个褶皱，所以基本上就是动作引起的褶皱 > 体型引起的褶皱。

例

一般来说，最常见的由于体型而形成的褶皱，就是由于胸部的凸起而造成的拉伸褶皱

在人物进行活动手臂、转动腰部之类的动作时，相较于胸部延伸方向的拉伸褶皱来说，我们要优先描绘由于动作而产生的褶皱

通过照片来临摹褶皱

用做插图 想要描绘出具有写实感的褶皱，我们可以用照片资料来进行练习。但是，因为照片会把非常细小复杂的褶皱全部表现出来，所以在进行创作插图练习时，我们最好不要进行照搬图片的完全临摹。

照片

完全临摹（这种体型不适合用来画插图，而且细小的褶皱也被全部表现了出来）

将体型改成适合萌系人物的模式，并将褶皱改成插图风格的褶皱

如何分辨哪些褶皱是必要的，哪些是不必要的呢?

A. 由于体型而形成的褶皱

＋

B. 服装本身所自带的褶皱

＋

C. 由于动作而形成的褶皱

将其余的小褶皱都干脆利落地删掉吧，
然后进一步拉大剩余褶皱的间隔，减少数量。

实例 在我们参考实际照片来描绘人物姿势和服装褶皱的时候，我们有必要对照片中的人物进行加工，将她的体型和服装褶皱转化为适合插图风格的类型。

体型

将头放大一些

将脖子画得细一点长一点

上半身要画得细一些短一些

要让腿变得更加细长

膝盖下面的部分要画得更长一些

手脚的尺寸不用改变

完全临摹

完全临摹时人物身体各部分的大小和长短

插图风格中人物身体各部分的大小和长短

插图

服装的褶皱

完全临摹

插图

描绘 T 恤 宽松服装的褶皱、紧身服装的褶皱

那么，就让我们来实际描绘服装的褶皱吧。

首先，我们要尝试描绘形状简单明了的 T 恤。

T 恤的构造

描绘T恤的关键点

平面的画法

人物双臂自然下垂时，感觉上就像在长方形的前片上添加上两个三角形的袖子

人物抬起手臂时，感觉上就像在长方形的前片上添加上两个梯形的袖子

在人物穿着宽松的T恤时，如果正面没有褶皱的话，就会感觉不到胸部的凸起

在人物双臂自然下垂的时候，袖子外侧看起来会有多余的部分

因为布料受到胸部凸起的拉扯，所以这里变得窄了一点

下摆是直线型的

立体的画法

感觉上就是在前片和袖子的部分分别缠上圆筒形的物体

◎ 将平面和立体的两种模式组合到一起！

布料的厚度

我们要间接地表现出布料的厚度。在沿着人物身体的线条画出衣服后，我们只要让衣服脖子周围和袖口的线条比身体线条略微高出一点，就能表现出这些部分的差异来

多余的袖口

当人物抬起手臂后，袖子的布料也会随之上升，多余的部分则会下垂

脖子周围

前面的开口比较大，后面则比较小。大部分的衣服都是这样的构造

比较一下宽松的 T 恤和紧身的 T 恤

宽松的 T 恤

当人物穿着宽松的 T 恤时，整个衣服都存在着多出来的布料。而这些多出来的布料会形成松弛褶皱和压缩褶皱。

很难看出人物的身体线条

会形成大而宽的褶皱

使用例子

因为就算在人物进行活动的时候，宽松的 T 恤也不会让人看出她的身体线条来，所以我们可以利用这种肥大的感觉，用宽松的 T 恤来代替睡衣，让人物看起来比较性感。

同样的 T 恤，由于尺寸和面料材质的不同，褶皱的形状也会有所变化。在这里，我们要用略大一些的宽松 T 恤和紧身 T 恤来做一个比较。

紧身的 T 恤

因为这种 T 恤本身尺寸较小，而且使用了弹性的面料，所以 T 恤会配合人物身体紧贴在她的身上。因此一般来说这种 T 恤的褶皱也比较少。

使用例子

因为紧身 T 恤会清晰地显示出人物身体的线条，所以适合用来充当活泼的运动型女孩的服装。

描绘宽松的T恤

那么，就让我们来尝试实际描绘宽松T恤的褶皱吧。

宽松的T恤可以掩盖人物体型（特别是腰部的弧线等）。

抬起放下手臂 配合人物身体的动作，T 恤上也会形成大而深的褶皱。

从袖子延伸到前片、后片之间的接缝，成为分割褶皱方向的标记

前倾
正面
缩
扭
扭转
缩
侧面

转身回头
扭
脱衣服

描绘紧身的T恤

为了让紧身T恤能够紧贴着人物的身体，所以我们要把它画得略小一些。

由于T恤前面的面料会因为胸部的凸起而展开，因此这边基本不会形成褶皱

T恤后面会形成细细的褶皱

抬起放下手臂

正面
虽然肩部会形成拉伸褶皱和压缩褶皱，但是前片的部分基本不会受到影响
后面
在描绘人物的背面时，手臂的动作会影响到从腹部到腰部的褶皱
略微俯视
如果人物穿着紧身服装的话，面料上就会形成众多细而短的线条
肩部和袖子上出现褶皱
腋下出现褶皱
根据人物活动手臂时的方向是变化
的，褶皱的位置也会随之产生变化
肩部出现褶皱

前倾、后仰、弯腰

抬起手臂、向侧面张开

描绘女式衬衫 柔软服装的褶皱、硬质服装的褶皱

我们首先要来看一下女式衬衫的基本构造。女式衬衫的形状和褶皱与男式衬衫没有太大的差别。

女式衬衫的构造

衣领

和男式衬衫相比，女式衬衫的衣领大都看起来比较柔和

有的衬衫的后片会比前片要长一些

纽扣

女式衬衫的扣眼既有位于左侧的，也有位于右侧的

向右扣

纽扣位于人物所穿衬衫的右前片上

向左扣

纽扣位于人物所穿衬衫的左前片上

折袖

衬衫的折袖有几种形状，比如圆形的折袖，只删减掉边角的折袖，以及四方形折袖等

右侧袖子的范例

折袖的纽扣

一般来说，折袖上会有一到两个纽扣。如果折袖部分比较长的话，有时候也会有三颗纽扣

背面

衬衫的背面有衣褶

有时衣褶分别位于两侧，这两个位置之间还有一定距离

描绘女式衬衫的关键点

立体的画法

感觉就像是在人物的身体和手臂上缠上圆筒

服装构造的画法

前片要配合人物的体型，在腰线的部分变得细一点。衣袖要看起来有蓬松感

描绘衣领时，要做到能让人略微看到一点后面的衣领

衬衫以纽扣为中心，形成了左右对称的模式

一般来说，人物不太会穿上尺寸不合身的衬衫（不过有时候我们会故意让美少女穿上宽松肥大的衬衫）。在描绘衣袖长度时，我们也要配合人物的体型，让她的手露在袖子外面

为了让这里的扣眼方向和衣领部分的扣眼方向一致，我们要事先确定好纽扣是向左扣还是向右扣

从后面看过去的话，感觉上衣领是画出了柔和的弧线

◎在描绘时将这两者组合到一起！

衣袖

在描绘衬衫袖子时，我们要让袖子看起来比人物手臂粗一些。不会紧贴着人物手臂的线条，而是有一定的蓬松感。

只不过，因为折袖的部分要收紧，所以这里的尺寸要接近手腕的粗细程度

衣领与折袖

因为和前片后片的面料比起来，衣领与折袖部分的面料比较厚实，所以这些部分基本不会出现褶皱

松开纽扣

一旦松开纽扣，我们就能看到人物所穿女式衬衫的内面。如果我们在描绘时明确表现出衬衫的表面和内面，就能明显地提高画面的立体感

比较一下柔软的衬衫和硬质的衬衫

柔软的衬衫

形成细细的曲线式褶皱

因为布料很柔软，所以不会受到手臂动作的影响，而是直接垂下来

使用例子

下面搭配上女性化的长裙，整体看起来就会有淑女的感觉。

硬质的衬衫

形成柔和的直线式褶皱

因为布料比较硬，所以会随着人物手臂和身体的动作而出现变化

使用例子

这种衬衫非常适合用来充当白领丽人的商务装。

描绘柔软的女式衬衫

前面
后面
柔软的女式衬衫在没有被人物穿上的时候，
衣袖和下摆就是曲线式的。整体看上去有一
种软绵绵的感觉
斜前方
侧面
斜后方
因为布料柔软，所以不会固定在某种形状上，多余的布料会直接向下垂

抬起放下手臂

拉
正面
拉
基本都是用平缓的曲线来
描绘褶皱
虽然人物坚定干脆地
举起手臂来，但是她
衣服上的褶皱却
显得软绵绵的。
这种反差也很
关键
后面

将手举过头顶、拉扯衣摆

我们要通过充分描绘曲线的褶皱来表现布料的柔软
拉
缩
坐
与硬质的衬衫比起来，柔软的衬衫的褶皱较多。不过褶皱又细又浅

转身回头
因为布料比较柔软，所以衬衫不会和身体一起扭转，也就不会形成扭转褶皱
手的动作
伸懒腰
柔软的布料会让女性柔韧的身体看起来更加美丽
撩开衣服
略微俯视
拉
松开纽扣

描绘硬质的女式衬衫

描绘硬质衬衫的关键，就是要让轮廓线看起来是由直线串起来的感觉。

抬起放下手臂

正面
拉
缩
前面
后面
人物手肘弯曲的角度越大，形成的褶皱也就越明显
后面
抬起手臂时形成的褶皱，在人物放下手臂后还会残留在衣服上

抬起放下手臂（续）

从仰视的角度看过去，我们就能看到衬衫接缝的线条。当我们分别描绘出衬衫腋下、衣袖和前片后片的线条后，画面就拥有了立体感
人物手臂前面的布料会笔直地伸展开，后面的布料则会形成松弛褶皱
略微俯视
当人物抬起手臂后，她肩胛骨上的横向线条（接缝）也会受到影响

转身回头
扭
前倾、解开纽扣
如果衬衫的布料比较硬，
布料的下垂感就不会很明
显，而会随着身体的动作
出现变化
拉
缩
拉
扭
如果人物拉扯袖子，不仅是
袖子，就连衬衫的前片也会
受到拉扯。
这样一来就会突出胸部的线
条，让纽扣也受到拉扯

专栏 吊带衫和背心的褶皱

在这里，我们要学习的是文胸外面贴身衣物的褶皱。贴身衣物和第 32 页的紧身 T 恤类似，一般来说都是用柔软而且有伸缩性的面料制作的。

因为贴身衣物的布料很薄，不会妨碍外面的衣服，所以美少女在穿制服或是衬衫的时候，里面经常还会再穿上一层这种衣物，特别是在穿白色衬衫的时候。因为白色衬衫会让人透过布料看到里面的文胸，所以要用吊带衫来遮盖一下。当然，如果是夏天，只穿这么一件也完全可以。

●贴身的吊带衫
在腰部和脊背等地方，吊带衫会配合身体的凹凸部分形成细小的褶皱

●宽松的吊带衫
因为吊带衫没有贴着身体，所以会形成比较宽大的褶皱

●绕颈绑带吊带衫
因为这种吊带衫是系在脖子后面的，所以布料上会形成轻微的拉伸褶皱，胸部会形成松弛褶皱

●贴身的背心
和吊带衫一样，背心基本是紧贴着身体的，所以会在腰部周围形成细小的褶皱

●宽松的背心
和吊带衫一样，宽松的背心主要会形成松弛褶皱和纵向的褶皱

●抹胸式背心
因为肩部上没有吊带，所以这种背心的整体伸缩性很强，会紧紧地贴在人物的身体上，所以它的胸部周围容易形成褶皱

第2章 添加褶皱阴影

虽然在本书中，我们主要用线条来描绘褶皱，但有时候我们也会用块面来描绘褶皱。特别是在描绘彩色插图的时候，大家往往会用涂抹阴影块面的形式来表现褶皱。
在这里，我们会为大家介绍若干个简单褶皱阴影的形状。

所谓的褶皱阴影是什么？

在本书中，因为要制作的是插图的线稿，所以我们要用线条来表现褶皱。但是，有些块面形式的褶皱是无法仅用线条就可以完全表现出来的。

各式各样的褶皱的表现方法

只有线

用基础的线条来表现重要的褶皱。
因为看起来简洁明确，所以在我们只想描绘褶皱的位置时，就最适合使用这样的线条

线＋斜线

用斜线来表现阴影。
和褶皱线比起来，在描绘斜线时，我们要让斜线看起来又细又浅，一点都不显眼

只有灰色的块面

不用线条，而是用块面来描绘褶皱。
因为没有褶皱线，所以看起来会给人比较柔和的感觉

线＋灰色的块面

在主要的褶皱线条附近，用灰色涂抹出块状的阴影。
在描绘彩色插图时经常会用到这个方法

柔和的阴影表现

如果用类似晕染的方式去涂抹阴影块面的话，就会让画面给人柔和的感觉。
这种手法近似于涂抹水彩的手法

硬质的阴影表现

如果在涂抹时让阴影部分拥有清晰的形状，画面看起来就会比较有硬质的感觉。这样也能让阴影变得更加清楚明显。
这种手法近似于动画中阴影的涂抹方法

褶皱阴影的构造

为了表现由于布料的凹凸而产生的阴影，我们要在衣服上添加褶皱阴影。

如果压缩一块布料的话，靠前的部分会比较明亮，靠里面的部分则会变得灰暗
如果我们给靠里面的部分添加上阴影的话，就能表现出布料的立体感

我们可以清楚地看到由于胸部的凸起而形成的褶皱阴影。
因为和胸部的高点比起来，胸部下面的部分肯定会凹陷下去，所以我们要在那里添加褶皱阴影，让胸部的凸起看起来具有立体感

用块面来表现褶皱是什么意思

实际的照片

单纯临摹轮廓线

这里所说的用线条来表现褶皱，并不是实际的衣服上出现了线条，而是我们要用线条来表现明亮部分和灰暗部分的分界线

而用块面来表现褶皱，就是直接用灰暗的颜色涂抹变暗的地方。
这就是本书中的褶皱阴影

褶皱阴影的 6 大主要类型

在这里，为了方便大家掌握，我们把主要的褶皱阴影分为了六大类型。
在大家不知该如何涂抹阴影才好的时候，就可以参考下面六种类型的褶皱阴影。

1. 飞镖形的褶皱阴影

这种褶皱阴影拥有飞镖的形状，使用起来很简单，而且适用范围相当广泛。在人物活动身体，弯曲手肘膝盖等部分时都会用到这种阴影。

使用方法

用在形成了八字形的褶皱和放射线状的褶皱的地方

好像要填补褶皱线之间的空白一样，描绘出飞镖形的阴影

完成！

适合用飞镖形阴影来表现的褶皱

●拉伸褶皱

在拉扯布料上的某一点时，容易形成直线式的八字形拉伸褶皱

●压缩褶皱

因为压缩褶皱是朝着布料上的收缩点形成放射线状的褶皱，所以会在褶皱线之间的空白处形成飞镖形状的褶皱阴影

不适合用飞镖形阴影来表现的褶皱

●松弛褶皱

因为松弛褶皱是曲线式的，所以不适合用直线式的飞镖形阴影来表现

使用例子

收拢腋下时的褶皱

在裤子的胯部形成的褶皱

弯曲膝盖时长袜上形成的褶皱

当人物穿着厚厚的毛衣或是外套时，面料上不会形成线条尖锐的褶皱，所以不适合用直线式的飞镖形褶皱阴影来表现

在描绘比较厚的面料时，我们最好使用曲线式褶皱

2. 水滴形的褶皱阴影

这种褶皱阴影拥有水滴的形状。

如果褶皱比较浅或是面料比较厚的话，衣服上经常会形成曲线式的褶皱阴影，这时我们就要运用水滴形阴影来进行描绘。

在和飞镖形褶皱阴影一样的地方出现褶皱，并且面料比较柔软的话，我们就要选择使用水滴形褶皱阴影。

使用方法

主要用在衣服上形成钩状线褶皱和曲线褶皱的时候

要好像填补钩状线中间的空白一样来描绘水滴形阴影，或是沿着曲线褶皱来描绘水滴的形状

完成！

适合用水滴形阴影来表现的褶皱

●拉伸褶皱

因为拉扯比较厚的布料时，褶皱也会比较浅，所以容易形成曲线式的褶皱

●压缩褶皱

因为裙子的裙褶上钩状线特别多，所以我们要在钩状线的空白处添加阴影，让钩状线变成水滴的形状

不适合用水滴形阴影来表现的褶皱

●松弛褶皱

使用例子

收拢腋下时的褶皱

弯曲手臂时的手肘

裙子的裙褶

3. 月牙形的褶皱阴影

这种褶皱阴影拥有近似弧形一样的月牙形状。月牙形阴影一般用在形成松弛褶皱的地方。根据褶皱形状的不同，阴影也有可能不是月牙的状态，而是接近半圆形的月亮。

使用方法

在面对描绘出弧线的曲线式松弛褶皱时，我们要在那个弧线的内侧或是外侧添加上阴影，并把阴影画成两端细中间宽的状态

适合用月牙形阴影来表现的褶皱

●松弛褶皱

和飞镖形以及水滴形阴影相反，月牙形的褶皱阴影很适合用来表现松弛褶皱中的阴影

使用例子

人物向前伸出手臂时的胸部上方

当人物向前伸出手臂后，她领子下方的布料会变得多余，从而形成松弛褶皱

自然褶款式的服装

裙子、裤子等带有自然褶的衣服，面料上肯定会形成月牙形的褶皱阴影

4. 三角形的褶皱阴影

这种阴影是三角形的，而且使用频率较高，下面的几种情形都会用到。

- 飞镖形的衍生
- 将水滴的形状转变成有棱角的类型
- 将月牙的形状转变成有棱角的类型

在描绘平缓的拉伸褶皱，面料比较硬的服装的松弛褶皱、压缩褶皱时，我们都要使用三角形的褶皱阴影。

使用方法

我们要在由三条线构成的褶皱，或是八字形褶皱中间的空白处填补上三角形阴影

使用例子

T 恤的下摆

随风飘荡的 T 恤上会形成宽松的拉伸褶皱和三角形的阴影

衣服

在描绘三角形阴影时，很多时候这个三角形的某条边就是衣服的轮廓线

裙子的裙褶

我们要在起伏波动的裙摆上描绘出大大的三角形阴影。这种阴影适合用来描绘宽松的荷叶边裙摆

裤子的膝盖内侧

因为裤子的面料大多比较硬，所以当裤子的膝盖内侧形成压缩褶皱时，也会形成三角形或是菱形的比较深的褶皱阴影

5. 菱形的褶皱阴影

这种阴影是菱形的，主要用于描绘面积比较大的褶皱。因为是用在面积比较大的部分，所以比起袖子来，这种阴影更常用在衣服的前后片上，而和前片相比的话又是后片用到的次数比较多。

使用方法

只要衣服上有八字形褶皱，我们就可以用八字形的两根线条来充当菱形的两条边。而且根据褶皱形状的不同，菱形阴影也可以扩展或是收缩，形成各种不同的变化

使用例子

胸部凸起的阴影

因为布料会受到胸部顶点部分的拉扯，所以会在紧挨着顶点的下方形成阴影。这种褶皱的面积相对会比较大

伸展开手臂时的袖子

当人物处于展开手臂的状态时，从肩部到手腕的布料上会形成长长的褶皱

伸展开手臂时的前片

当人物伸开手臂时，她的衣服前片上会形成很深的拉伸褶皱

牛仔裤的膝盖内侧

牛仔裤上会形成深深的褶皱。而膝盖内侧的褶皱既有菱形阴影也有三角形阴影，会显得比较混乱

6. 棒子形的褶皱阴影

这种褶皱阴影拥有长长的棒子一样的形状。
有时这种阴影也会比较纤细，并且有一定的弯曲。在我们用块面的形式去描绘长布料上的褶皱时，如果褶皱阴影的面积比较大，一不小心就会让布料整体都看起来比较灰暗，所以我们在这种时候最好让褶皱维持细长的状态。

使用方法

沿着长长的褶皱线描绘阴影。阴影要画成两头细，中央微微鼓起的感觉

使用例子

上衣的扭转褶皱

和其他褶皱相比，我们在描绘扭转褶皱时要使用较长的曲线，然后再沿着曲线添加上棒子形的褶皱阴影

长布料上形成的褶皱

布料面积增大，褶皱会变得比较浅而长

长裙的裙褶

同样地，和迷你裙相比，长裙的褶皱也会比较细长。
我们要通过棒子形褶皱阴影来表现裙子的立体感

六种类型的褶皱阴影的组合

那么，下面就让我们按照顺序来看一下应该怎样去添加褶皱吧。

1 准备线稿。

首先我们要为涂抹阴影而准备好线稿。如果想要让涂抹变得更加轻松，我们最好在线稿上画出一定程度的褶皱线。待熟悉掌握了阴影的画法后，就算没有褶皱线，我们也可以单纯依靠块面来制作出褶皱

先从细小处开始

肩部

连帽衫的下摆

膝盖内侧

腋下

水滴形

我们首先要涂抹比较细小的褶皱阴影。因为比较细的阴影大多是飞镖或是水滴的形状，从形状上来说也比较容易描绘，所以我们要先行制作这两种褶皱阴影。

渐渐地扩大范围

3 之后，我们可以一步步地去描绘形状较大的褶皱阴影。
我们要在和衣服下摆以及轮廓线相连接的褶皱上添加三角形的阴影，然后再涂抹比较大的月牙形、菱形和棒子形的阴影。
若只有一种褶皱阴影，画面会比较单调，所以我们要将各种阴影的模式组合起来使用。

再进行一道加工工序

4 完成。
如果褶皱过于稀少，插图看起来就会显得平板单调，如果褶皱太多，又会让衣服看起来显得沉重。
所以最好就是在衣服的 1~3 成的面积上涂抹上阴影。

在实际的插图中，画面上不只包括衣服的褶皱阴影，还会包括由于光线照射而在物体上形成的阴影，所以描绘起来也会更加复杂

使用例子

三角形
飞镖形
飞镖形
水滴形
菱形
水滴形
飞镖形
水滴形
三角形
如果线稿比较简洁，那么褶皱阴影也要随之变得少而简洁
在人物穿着裙子的时候，我们要多加注意松弛褶皱和月牙形阴影
飞镖形
三角形
松
三角形
月牙形

我们要在受到拉扯的部分寻找飞镖形、水滴形和棒子形的阴影

因为拉扯的力量比较大，所以褶皱会从衣服的后片延伸出来。褶皱比较长的话，就会形成棒子形阴影

因为人物背后缺少凹凸感，所以不太容易形成褶皱阴影。
我们只要在会有粗细变化的腹部周围到下摆的部分加入比较淡的阴影就好

飞镖形
水滴形
三角形
棒子形
飞镖形
菱形
水滴形

专栏 用来表现胸部和臀部的褶皱

虽然现实中一般不会出现这种状况，但是在萌系插图中，为了强调人物胸部和臀部的丰满，作者有时会使用下面这样的褶皱。

胸部

如果胸部比较小，只要画出轮廓线和浅浅的褶皱就好

如果胸部较大，我们要在胸部下方添加比较浅的褶皱和褶皱阴影

也可以用喷枪添加上少许褶皱阴影

如果人物拥有巨乳，我们要在她的双峰之间加上拉伸褶皱，在胸部下方加上压缩褶皱，借此来凸显她胸部的轮廓

用喷枪在双峰之间进行淡淡的涂抹，就会形成通透的效果

臀部

描绘臀部

因为臀部的双丘之间会形成少许空间，所以我们要描绘松弛褶皱

内裤的褶皱阴影

+

臀部的阴影

=

因为臀部有阴影，我们在描绘时要减少褶皱阴影中比较明亮的部分。如果对臀部的阴影进行晕染，就能表现出人物臀部的柔软感

第3章 制服的褶皱

接下来，就让我们来实际描绘制服吧。首先是美少女的招牌服装——水手服。从正统派的姿势到比较可爱的姿势，美少女可以摆出各种各样的姿势，而她的制服也会随之产生各种褶皱。在这一章中，我们就收集了这些褶皱的范例。因为我们也可以在描绘其他的制服时运用到这些资料，所以我们要学会进行适度加工，比如在模拟了褶皱后改变制服的款式等。

描绘水手服和裙子

水手服和百褶裙的构造

因为水手服是经常被描绘到的制服，所以我们就用水手服作为例子来进行说明。
首先就让我们来看一下水手服的构造吧。

水手服的衣领从前面看过去是三角形，从后面看过去则变成四角形。不过这个四角形不是标准的长方形，而是边缘线略微向内侧倾斜的形状。
描绘衣领的关键点就是要让人能看到一点丝巾

折袖是通过纽扣或子母扣来固定的。折袖的面料和衣领是一样的。

丝巾是单独别到衣服上去的。
也就是说，将丝巾从水手服领子下面穿过去系到一起，然后好像要将结扣隐藏起来一样，将结扣塞进衣服前片上自带的卡子中

这件制服采用了前开式的设计，也就是通过位于衣服前片正中央的拉链来穿脱衣服

还有的制服是侧开式的，也就是拉链位于衣服的侧面

说到制服，水手服和西装式外套的共同点就是都要搭配百褶裙。和普通的裙子相比，虽然百褶裙看起来比较简单，但是画起来却格外麻烦。

百褶裙的裙褶形状。一般来说，百褶裙用到的布料是普通裙子的两倍

拉链位于裙子的侧面

百褶裙的构造

要制作百褶裙，首先要在布料上制作出笔直的折线来

然后对折线的地方进行折叠

把这个部分缝起来

围成一个圆圈后百褶裙就完成了

百褶裙的折线包括了好几种类型

描绘水手服和百褶裙的关键点

从正面看过去，百褶裙正中央的裙
褶最宽，越是靠左或是靠右就越窄
如果最初先制作好普通裙
子的草图，然后在此基础
上描绘裙褶的话，画面就
不容易失去平衡感
百褶裙原本被遮挡住的部分因为
裙摆的展开而显露出来，我们就
在这里添加上阴影，就可以在不
影响起伏感的情况下表现出裙褶
的感觉来
在普通的裙子下摆处
描绘出起伏感来
平缓
起伏
虽然根据搭配方式的不同，裙子也
可以有各种各样的长度，不过长度
比较长的话，裙子展开后的幅度也
会比较大

手臂的动作

在处于仰视的角度时，我们通过描绘接缝可以有效呈现出立体感

要把人物的衣袖描绘成宽松的状态

因为水手服的面料有点硬，所以很少会出现褶皱。因此我们在描绘水手服的时候，只要加入衣袖和前后片的接缝，以及衣袖上的折叠褶皱就可以了

手臂的动作（续）

人物手臂的不同动作。因为手臂的动作会影响人物的肩部、腋下、手肘和手腕的关节部分，所以我们要掌握好各种动作对身体的各部位所产生的影响

因为衣袖是比较宽松的类型，所以拉伸褶皱也会看起来不怎么显眼

拉
缩
因为手肘和手腕附近容易形成褶皱，所以相
对来说，在描绘人物上臂附近的衣服时，我
们要把褶皱画得少一些
当人物抬起手臂后，
衣袖顺畅地下滑
松

胸部的变化

为了方便人物活动，水手服一般都采用比较宽松的款式，所以人物胸部的凸起也会变得不太明显，因此适合用向着人物胸部集中的拉伸褶皱来强调胸部

在人物处于仰视的角度时，我们可以通过丝巾的角度和形态来表现人物胸部的大小。相对应的，在人物处于俯视的角度时，丝巾的存在会遮盖双峰之间的凹陷

我们在添加朝着胸部延伸的拉伸褶皱时，要让它和从腋下以及前片上延伸出去的褶皱形成三角形

丝巾刚好在人物胸部的双峰之间，从侧面看会比较清楚

手腕的动作

只要在折袖下方的袖子上画出一些褶皱来，我们就能表现出袖子的膨胀感

折袖的尺寸要比实际人物的手略大一些，所以从正面看过去，我们甚至能看到折袖的内侧

穿着夏季服装时的手臂动作

夏季服装前后片的面料比较薄，因此容易透过面料看到内衣和文胸（一般来说里面还会穿上吊带衫）。夏季的水手服的衣袖要位于手肘上方，而且采用宽松的款式，以便人物活动。

穿着夏季服装时的腋下动作

描绘半袖的关键，就是要让袖口尽量宽大，在人物抬起手臂时甚至可以看到里面。有些从正面看过去无法看到的部分我们也要好好地描绘出来，比如服装内侧的面料、位于袖子里面的手臂等

因为衣袖很短，所以
很少产生褶皱

为了体现出裙子是用一整片布料围起
来的，我们要清楚地描绘出折痕来

百褶裙的关键点是容易形成
横向的褶皱，而不容易形成
纵向的褶皱
拉
对裙子进行拉扯后，
百褶裙就变得近似普
通的裙子了
从俯视的角度看过去会
显得比较宽松

抬起、放下手臂

就算是摆出同一个动作，
根据角度和视点的不同，
褶皱的形状也会有所不同
当处于仰视的角度时，我
们能看到人物的腹部

站立

正面

通常人物处于站立状态时，她的衣服不会形成什么褶皱，顶多是丰满的胸部会形成朝着胸部延伸的褶皱

如果描绘得比较细致就会变成这个样子。在放大图中，我们可以对褶皱进行一定程度的变形

仰视
以仰视的角度观察时，
我们可以清楚地看到裙
子内侧的面料
俯视

行走

因为人物在行走时腿部的活动并不剧烈，所以裙子受到的影响也会比较小

奔跑

当人物处于奔跑状态时，她会大幅度地抬起腿来，裙子也会配合这个动作出现变化。这时裙子会分成扩展开和被卷进两腿之间的部分

在人物剧烈地活动手臂时，她的衣服上会出现明显的褶皱

前倾

当人物处于前倾状态时，她的丝巾会向下垂，前片和裙子也会向身体前方下垂。与此相对的是，她的裙子则会在身体后方抬高到接近臀部的位置
如果用手固定住裙子，就会让这个动作看起来比较可爱

转身回头、后仰

扭

因为衣服的前后片都做得比较宽松，所以就算人物因为转身回头而扭转身体，她的衣服上也不会出现比较深的褶皱

拉

拉

拿着包

当人物将包挎在肩上后，由于包的重量，她的衣服上会以包带为中心出现褶皱

在描绘人物的坐姿时，我们要注意裙子的形状。因为一般来说裙子都会展开，所以我们在描绘裙子整体的形状时，要交替描绘折叠的面和平整的面

可爱的动作

当人物展开双臂伸懒腰时，
我们就可以运用到第 82 页中抬起、
放下手臂的参考图。
因为人物的两个袖子受到拉扯，所以正中央
必然会形成松弛褶皱。
因为这种时候衣服的前片也会被充分地提起来，
所以这个姿势可以让人清楚地看到人物的腹部

旋转
Ya!!
当人物用力抬起腿后，可
以隐约看到她的内裤……
回旋踢！
在人物做这个动作时，先是裙摆展开，
然后在旋转结束的时候，裙子整体就
好像被充了气一样地扩展开。
这时百褶裙也因为裙褶的展开而变得
接近于普通裙子的样子了

可爱的动作（续）

从背面看很可爱的动作

在描绘人物的侧面和背面状态时，因为无法充分地看到她的面部，所以她的举止动作会变得格外显眼

可爱的跳跃动作
在人物跳跃腾空的
时候，她的裙子会
缠在腿上，就好像
被卷进了两腿之间
一样
在落地的前一刻，裙子会
展开，有蓬松感。这时百
褶裙会像普通的裙子一样
接近于圆形

自然可爱的动作

就算下半身没有变化，人物只要改变上半身的动作，也能给人各种不同的感觉。这种时候，手部的动作格外重要

百褶裙所用到的布料
其实相当多
在坐到椅子上之前，
人物会调整裙子

在这种情况下我们需要兼顾百褶裙自带的褶皱和因为人物动作而形成的褶皱。
虽然横向的褶皱可以和裙子自带的褶皱并存，但是纵向的褶皱却很难做到这一点

当人物分开双腿时，百褶裙就会越来越接近普通裙子的样子。裙子下摆的线条会变得圆滑，褶皱也会连接起来

描绘开衫

在寒冷的季节，除了穿着制服外大家通常还会再穿上一件针织开衫。因为开衫是穿在水手服或是衬衫外面的，所以我们在描绘时要注意表现出衣服的厚度来。

开衫的构造

在这里，我们选择了比较厚的开衫。这种开衫不仅能套在制服外面，也可以和平时穿的便服进行搭配。

因为开衫的布料有点厚，所以褶皱看起来也比较平缓。
由于布料是有伸缩性，所以不会形成太多的褶皱

一般来说，人物会穿着学校指定的样式——简洁的开衫

因为针织衫有一定的厚度，所以乍看起来会有些膨胀感。
因为这种膨胀感会和人物的脖子、手腕、腿部等露在外面的部分形成反差，所以我们可以直接保留这种膨胀感，同时仔细地描绘好身体的线条

描绘开衫的关键点

手的动作

手的动作

我们要注意到针织衫的厚度。因为受到布料的阻碍，人物没法完成大幅度的激烈动作

就算人物交叉手臂，也会因为针织衫的厚度而让人无法看到她的手

因为开衫要有点松松垮垮的感觉才比较可爱，所以我们不要在意这样会不会遮盖住人物的体型，也不要把开衫描绘成紧贴着身体线条的样子

因为针织面料的收缩性比较
强，所以就算受到拉扯也不
会形成多少拉伸褶皱。
我们要注意，针织衫整体的
褶皱都比较少

描绘西装式外套

人物若将衬衫（第 1 章中练习过）穿在里面，而将西装式外套穿在外面，那么她就相当于穿上了西装式制服。这时裙子可以继续保持百褶裙的状态。我们在描绘西装式外套时，要充分表现出面料的厚度。

西装式外套的构造

西装式外套是穿在衬衫外面的开襟制服，有相当的厚度。

【开衫和西装式外套的不同】
虽然这两者的面料都有一定的厚度，不过开衫的面料比较柔软，而且具有伸缩性。与此相对，西装式外套的面料没有伸缩性，衣领和肩部均棱角分明，质感较硬。

在描绘西装式外套时，我们也要把它画得略大一些，袖子也要画得长一些，因为这样看起来比较可爱

描绘西装式外套的关键点

因为面料有一定的厚度，所以人物在做向正上方抬起手臂或是充分弯曲手肘的动作时就会变得比较困难

手的动作

西装式外套的关键点是描绘好肩部的厚度。因为衣服里面加有垫肩，所以我们要把肩部画得比较宽，以免让人物显得过于纤弱

人物在穿便服时也经常会搭配西装式外套，这样会显得成熟一些

比起衣服的前片来，衣袖上更容易出现明显的褶皱。
我们在描绘的时候要考虑到布料的厚度，画出大而圆润的褶皱来

专栏 大衣和褶皱

Hurry!
与开衫以及西装式外套相比，大衣的布料要更厚。因为布料本身的厚度就相当可观了，所以如果人物不做什么动作的话，大衣上基本不会形成褶皱
布料的厚度
如果人物尽力抬高手臂，她脖子周围的部分就会堆成一堆……
如果大衣的长度刚好能遮盖住裙子，看起来会比较可爱

第4章 便服的褶皱

在便服的环节，我们挑选了连衣裙、裤子和家居服来进行讲解。在人物穿着连衣裙时，她上半身的动作也会对裙子造成影响。裙子上的褶皱会因为人物的动作而产生各种各样的变化。在家居服部分，我们介绍了宽松的连帽衫和松紧带裤子。因为这些衣服布料都比较厚，所以褶皱都会比较平缓。

描绘连衣裙

在这里，我们选择了连衣裙来进行讲解。因为在女孩子的便服中，连衣裙是最正统而且应用范围最广泛的服装。如果我们掌握了连衣裙的画法，就可以用同样的技巧去描绘套装。

连衣裙的构造

连衣裙的特征，就是人物上半身的动作会直截了当地反映在裙子上。比如人物抬起手臂，裙子也会随之提高

裙子的裙褶较多时，垂感也会更加明显

前片会受到下面裙子重量的影响而伸展开，所以前片上基本不会形成褶皱

描绘连衣裙的关键点

这种连衣裙是从胸部下方开始切换款式的类型。这种款式可以让裙摆的部分看起来比较长
比起直线来，用略微有曲线感的线条去描绘裙褶，会让裙子看起来更加美丽
前片和裙摆的接缝线条是笔直的
在描绘裙子下摆的线条时，如果我们把它画成正中央最长、两端稍短的弧形，就能表现出画面的立体感来
因为前片是收拢的状态，所以当人物前倾身体时，裙子就会呈蓬松状地下垂

肩部

当人物抬起肩部时，她的裙子
也会随之提高

拉

胸部

松

松弛的布料和人物身
体之间会形成空隙
臀部
松

站立

当人物处于站立状态时，她裙子上的褶皱就会呈现第10页中解说过的B状态，也就是服装本身自带的褶皱

连衣裙的裙褶比较细，裙摆上因此而形成了柔和的波浪线

在处于仰视的状态时，我们能看到人物裙子内侧的面料

在处于俯视的状态时，裙子裙摆的线条会接近于圆形

转身回头

会呈现裙子先动起来，然后褶皱随之而变化的动态

仰视

扭

俯视

前倾

当人物身体前倾时，布料会顺畅地下垂，进一步形成松弛褶皱

就算是从后面看过去，也可以从裙子的内侧面料上看到松弛褶皱

即使恢复成原来的姿势，布料也还是残留在人物的腰部附近并形成压缩褶皱

坐姿时的裙子比较难画。如果裙子卷进了两腿之间，描绘时就要重视腿的形状；如果裙子没有卷进去，描绘时就要重视裙子的形状

当人物处于躺卧的姿势时，她下半身的
线条就会凸显出来
在人物处于躺卧的状态时，因为裙子缠裹在身体上，所以我
们要配合她的动作来描绘裙褶的阴影。
在她扭转身体的时候，裙子上会形成扭转褶皱
扭

此时的关键点就是凸显包紧贴着身体时裙子的垂感。
包附近的布料会因为受到挤压而形成褶皱阴影

坐在椅子上

抓住裙子

在人物抓住裙子的时候，因为左右手所用的力量相同，所以裙子上会形成清晰的月牙形褶皱阴影

典型的松弛褶皱

旋转

当人物旋转时，她的裙子上会形成清晰的扭转褶皱。
先是身体动起来，然后是裙子配合身体动起来，最后是褶皱随之出现。描绘时大致就应该呈现这样的感觉

其他连衣裙

我们要灵活运用连衣裙布料上的变化，尝试描绘其他款式的连衣裙。

【A 字裙模式的连衣裙】

这种连衣裙的前后片和裙摆之间没有分界线，看起来就是一整片布料直接垂下来的。因为裙子的下摆部分会展开，所以看起来类似于 A 字形。
这种连衣裙的特点就是很有女人味

【针织连衣裙】

这种连衣裙看起来就像是把针织面料的毛衣拉长了一样。有一定的伸缩性和相当程度的保暖性。
因为是针织品，所以面料也比较厚

【洛丽塔风格的连衣裙】

洛丽塔风格的连衣裙特征就是所用面料非常多。它的裙子下摆位于膝盖上方，前后片和裙摆的接缝位于比肚脐略微靠上的位置，造型类似高腰裙

如果连衣裙的款式不同，就算人物做出同样的动作，裙子的展开角度和面料上的褶皱也会有所差别。

描绘裤子

裤子的基本形状大致都是一样的，不过裤腿长短和面料的不同，也会影响褶皱的变化。在这里，我们给大家举的例子是普通棉布裤子。

胯部

因为在人物行动的时候，这里承受的压力是最大的，所以在缝制的时候要加强这个部分的结实程度

一般来说，裤子的款式都是配合人物腿部的，朝着脚踝的方向渐渐地细下去的

裤子的接缝位于腿部的两端和左右腿的正中央。在描绘裤子时，我们也要特别注意接缝问题

和前片相比，因为要配合臀部，所以裤子后片要用到的面料比较多，形状也比较圆润

一般来说，打底裤之类的紧贴在人物腿上的裤子都比较难以形成褶皱，我们在描绘时只要注意到人物的胯部、膝盖和脚踝部分就够了

和普通的裤子相比，牛仔裤的褶皱要更加清晰和突出。而且牛仔裤上的三角形和菱形褶皱阴影也会格外明显

描绘裤子的关键点

裤子的褶皱集中在人物的
胯关节和膝盖周围

因为腿部两侧的接缝（针脚）会
成为褶皱的分界线或是褶皱的起
始线条，所以这种情况下褶皱也
会变得比较容易描绘

当人物下蹲时，她裤子的背
后部分会错位，形成空隙

通过描绘接缝，我们可以
让人物腿部的动作变得更
加明确

抬起放下腿部

拉
从正面看过去，腿肚以下的部分基本上没什么变化
人物的腿抬得越高，她膝盖内侧的压缩褶皱和胯部的拉伸褶皱就越明显

如果膝盖的外侧受到强烈拉扯的话，膝盖的内侧也会相应地强烈收缩

如果人物穿着紧身衣库，当裤子伸展到极限时，接缝处才会形成细小的褶皱

裤子上的褶皱大多集中
在胯关节和膝盖部分。
其他地方一般来说都很
少出现褶皱

因为布料的伸缩是有
限度的，所以当裤子被拉扯
到极限后，裤子的接缝上也
会形成拉伸褶皱

我们在描绘时要注意到裤子的左右接缝。因为接缝原本就位于裤子的正侧面，所以画出接缝，也有助于明确地表现人物腿部的动作

描绘家居服

家居服的构造

家居服一般都是比较宽松的、方便人物活动、不会紧紧箍住人物身体的衣服。在这里，我们将会为大家讲解运动服款式的棉布连帽衫和棉布裤子。

描绘家居服的关键点

整体来说家居服上的褶皱都比较宽松，外形轮廓也比较宽松

因为连帽衫的面料比较厚，所以在人物卷起袖子的时候，面料不仅会形成压缩褶皱，而且呈现貌似受到强力挤压的状态

裤子的胯部远低于人物实际胯部。这样一来就能提升衣服的宽松感

×

○

和衬衫的折袖不同，我们在描绘连帽衫的折袖时，要让这个部分的轮廓线整体都具有圆润感

因为面料比较宽松，所以衣服会随风飘荡起来

因为连帽衫的面料比较多，所以
衣服上会形成大量的压缩褶皱。
特别是当人物卷起袖子时

因为连帽衫的面料比较厚，所以连帽衫上的褶皱阴影也大多是有一定的圆润感的
水滴形
月牙形
只要在地面上描绘出褶皱，让地面看起来好像受到人物腿部的拉扯，并添加上三角形褶皱阴影的话，我们就能轻松地表现出人物是位于床单上的感觉来
月牙形
三角形
水滴形
三角形
飞镖形
水滴形
如果不用直线，而用柔和的曲线来描绘地面，并让地面略微遮住一点身体的话，我们就能得到人物是位于蓬松柔软的坐垫或是沙发上的感觉

第5章 泳衣与内衣的褶皱

泳衣的伸缩性比较强，一般来说不怎么会形成褶皱，但在人物活动身体时也会出现细小的线条。此外，我们还要掌握泳衣和其他衣服的搭配，比如在泳衣外面披上连帽衫或是卷上布料等。

描绘泳衣

泳衣主要是使用尼龙和聚氨酯的面料，所以伸缩性都相当强。

虽然泳衣也因此而难以形成褶皱，但我们在这里要讲解的，还是泳衣形成褶皱时的情况。

泳衣的构造

后

竞赛泳衣的背部开口会很大

一般来说，和实际穿着相比，自然摆放的泳衣要小得多。也因此，泳衣的肩部和胯部会形成细小的压缩褶皱

因为泳衣的胸部会装入胸垫，所以女孩子可以在不佩戴文胸的情况下直接穿上泳衣

校用泳衣现在已经有了类似于左边那样延伸到大腿的款式。右边那种经常在漫画或是动画中出现的校用泳衣已经过时了

描绘泳衣的关键点

要把泳衣描绘成紧贴着人物身体的样子

因为被拥有强大伸缩性的泳衣包裹住了身体，所以人物的胸部会受到轻微的挤压，腰部的凹陷也变弱，身体整体的凹凸感都有所减弱

因为泳衣的面料其实相当结实，所以和背心比起来，我们在描绘时要清楚地表现出面料的厚度

在连体泳衣上加上裙子后的状态

①

在泳衣左右两侧的大腿根附近（也就是人物穿着内裤时松紧带的线条所在位置）添加裙子。

②

裙子要使用和连体泳衣一样的面料，而且要有弹性。

③

通过添加裙子，我们可以遮盖容易让人介意的胯部，并增加泳衣的可爱度。

站立 泳衣的伸缩性很强，一般来说不会形成褶皱。不过相对的，泳衣也会基本原封不动地展现出人物身体的线条来。

手的动作

因为泳衣会伸展开，所以就算将手指插入泳衣中，泳衣上也不会形成褶皱

如果人物用力地扭转身体，接缝处会瞬间性地形成拉伸褶皱。如果人物缓慢地转动身体，泳衣上就不会形成褶皱

因为泳衣没有什么设计，所以也缺少立体感，因此我们要通过制造阴影来表现它的立体感
如果试图制造褶皱，就要让人物采取相当别扭的姿势

缩
当人物采取坐姿时，她的腹
部会形成横向褶皱

其他泳衣

因为比基尼的面料也会伸展开，所以一般来说是不怎么会形成褶皱的。只不过，如果泳衣的款式比较可爱，带有荷叶边或是沙滩巾等装饰的话，就会好像第 10 页中解说过的 B 型褶皱一样，泳衣本身就自带褶皱了

凹凸分明的性感身体线条，和宽松轻柔风格的泳衣结合在一起，两者的反差会让人物显得格外可爱

萌系风格的表现和被淋湿的面料

下面我们要尝试描绘插图中经常出现的人物被淋湿的场面。因为此时面料会紧紧地贴在人物身上，所以褶皱的形状也会有相当大的变化。

被淋湿 T 恤的描绘方法

①

首先描绘人物只穿着内衣的身体。

②

然后我们要紧贴着人物的身体线条来描绘服装的轮廓。因为褶皱会集中在衣服的腰部和腋下等地方，所以描绘时要让这些部分看起来皱巴巴的。

③

添加上细细的褶皱。因为衣服被淋湿后面料会聚集起来，所以会出现不少菱形的褶皱。

④

添加内衣的线条，不过要小心避免这些线条与褶皱重叠。

⑤

涂上内衣的颜色。

⑥

在内衣和褶皱重叠的部分，削减颜色，模糊分界线。

⑦

淡化内衣的颜色，补充添加细小的褶皱阴影，完成描绘。

在描绘臀部时，也要清楚地表现出人物双臀的形状

完成!!

在人物的皮肤和头发上描绘水滴，进一步增加她被淋湿的感觉。

在人物穿着泳衣时，也要让泳衣紧贴住她的身体，凸显出她身体的线条

描绘连帽衫

让人物在内衣＋吊带衫的外面披上连帽衫。连帽衫和第 4 章中的家居服是同一款式，但因为这里的连帽衫拉开了前边的拉链，所以衣服也随之出现了变化。我们在描绘时，要表现出紧贴身体的内衣和宽松连帽衫之间的差异。

当拉链被拉开后，我们可以看见连帽衫内侧的面料。此外我们还可以通过故意展现衣服的内侧来表现立体感
连帽衫的褶皱比较宽大，吊带衫的褶皱则比较细小，我们在描绘时要表现出两者的差别来

后面
因为连帽衫打开了拉链，衣服前片部分的面料变得比较富余，所以自然就会让松弛褶皱占据主体。与此同时，连帽衫的帽子上也会形成松弛褶皱
缩
松
让人物展露少许肌肤，纤细的身体和宽松的连帽衫会形成反差，让她看起来更加性感

斜后方
如果不让人物把胳膊穿进袖子里，只是让她单纯把连帽衫披在身上的话，衣服袖子会软绵绵地塌下来，形成松弛褶皱
当人物处于坐着的状态时，衣服前片的下摆有时候会落到地板上。我们要沿着地板，给褶皱添加一些折痕

描绘卷起的布料

我们要尝试用长方形的类似于毯子的比较厚的柔软布料包裹住人物的身体。因为握起的方式和卷起的方式存在差异，布料的形状也会呈现各种变化。布料上的褶皱也会因为混合了四种褶皱模式而变得相当复杂。

人物将布料缠绕在身体上，然后活动身体，这时布料会受到拉扯，从而清晰地表现出她的身体线条来

当人物扩展开布料后，布料大致是这样的尺寸。宽度正好和人物展开双手的宽度相同，高度则是到人物的肩部左右。因为布料处于展开状态，所以当然不会形成褶皱

因为布料上会形成各种各样的褶皱，所以我们也要相对应地加入清晰明了的褶皱阴影

松弛褶皱上要添加月牙形褶皱阴影。拉伸褶皱上则要添加飞镖形或是水滴形阴影

褶皱阴影的形成主要是由于布料的凹凸所致。
在布料受到拉扯的部分，靠上面的布料是白色的，凹陷下去的部分则会形成阴影。
给布料添加褶皱阴影后，人物的身体线条就被凸显出来

如果我们只用线条来表现褶皱的
话，就会让布料上布满线条，看
起来就不像是白布了。所以我们
要通过线条和阴影的巧妙组合来
表现布料上的褶皱
在描绘比较长的褶皱
时，我们要使用棒子
形褶皱阴影
在描绘柔和阴影和反光部分
交界的地方时，我们要使用
喷枪，让两者之间的分界线
变得比较模糊

描绘内衣和睡衣

接下来，我们要尝试描绘美少女插图中不可缺少的元素——若隐若现的内衣，以及性感可爱而且不设防的睡衣。一般来说，不管是内衣还是睡衣，面料都是薄而轻柔的。

文胸和内裤

丝绸

因为丝绸面料没有伸缩性，所以在制作的时候就要使用足够多的布料，以便它穿在人物身上时能展开。因此，在它未被穿上时，松紧带部分会形成大量的压缩褶皱。布料上也会形成松弛褶皱

后

前

后

只不过，当内衣被人物穿上后，就会因为展开而形成紧贴着人物身体的状态，褶皱也会随之消失。虽然在松紧带部分多少还会残留一些褶皱，但如果松紧带周围有装饰蕾丝等饰物的话，我们在描绘时就可以略掉这些褶皱

棉布

因为棉布内衣具有伸缩性，所以内裤上不会形成褶皱。此外，由于棉布要比丝绸厚一些，所以在人物穿上身后也不会形成褶皱

绑带

因为绑带内裤的款式是在内裤左右两侧用带子系起来的，所以加入松紧带的部分比较少，布料面积也比较小，因此在穿上身之前会带着相当多的压缩褶皱。等人物将内裤穿上身后，这些褶皱就会展开

其他内衣

情趣睡衣 这种睡衣的特点是强调性感元素。因为面料很薄，所以会透过睡衣看到人物的身体线条

因为面料很柔软，所以褶皱也要用细细的曲线来描绘

看起来比较可爱的睡衣上，会带有第 10 页中讲解的 B 型褶皱。
因为衣服本身的构造，褶皱很多时候就是一种设计元素

缩
因为睡帽上有松紧带，所以上面也会形成褶子
因为睡袍的前片和裙摆之间没有分界线，所以从造型上来说垂感很强
因为睡袍不能紧绷在人物身体上，所以制作时要使用大量布料，这样一来，睡袍上便会形成松弛褶皱

无袖贴身衬衣

无袖贴身衬衣是使用手感非常好的薄面料制作而成的，一般来说人物会把它穿在文胸和内裤外面。美少女大多是把它作为吊带衫的替代品来使用的。因为这种衬衣重视的是穿着舒适度，所以会比较合身又有适度的宽松感

浴袍

浴袍是用毛巾面料制作的长袍。因为面料本身相当厚，而且并不光滑，所以浴袍上的褶皱也比较宽大

紧身胸衣

紧身胸衣是一种覆盖了从胸部到腰部的区域，有点类似于束腰的内衣。因为这种内衣是紧紧贴在人物身体上的，所以几乎不会形成褶皱

丝绸睡衣

上面是用丝绸面料制作的柔软睡衣。虽然没有伸缩性，但因为原本用到的面料就比较多，所以从款式上来说属于宽松的类型

专栏　封面插图的制作过程

为了让大家能够通过封面了解本书的内容，并且让美少女看起来足够可爱，我们从众多的备选草图中选择了本书封面所使用的插图来进行讲解。

在这一张插图中，就同时包括了 3+1 种的基础褶皱，以及由于体型、服装本身和动作三种因素所形成的褶皱

专栏 描绘抱枕风格的插图

在萌系插图中，我们经常会画到“抱枕风格的插图”。就让我们一边温习前面使用过的服装和褶皱的描绘方法，一边来尝试画出抱枕风格的插图吧。

3

我们要配合人物的身体线条来描绘服装。在这里，我们选择了本书讲解过的衬衫和百褶裙。此外，因为在抱枕插图中，比较凌乱的人物服装会感觉更萌，所以我们要把她的衣服画成半脱下的状态。

4
整理草图，进
行誊清。
来复习吧！
【3+1 种的褶皱】
拉伸褶皱
松弛褶皱
压缩褶皱
+扭转褶皱
【褶皱的构成方式】
A. 体型
B. 服装本身
C. 身体动作
5
添加上褶皱。
由于收拢腋下而形成的
压缩褶皱
A 由于体型而
形成的褶皱
拉
朝着纽扣方向延伸
的拉伸褶皱
松
因为衬衫纽扣松开而形
成的松弛褶皱
B 服装本身的褶皱
C 由于身体动作而
形成的褶皱
将袜子拉下来而
形成的压缩褶皱
缩
由于脚踝动作而形成的
压缩褶皱

6 描绘褶皱阴影。
飞镖形
飞镖形
水滴形
水滴形
三角形
棒子形
三角形
7 在背景中加入曲线，表现出床单的感觉。
要加入曲线的地方，也就是承受人物重量的地方，比如臀部、腿部和头部等部分。
如果加入月牙形和飞镖形的褶皱阴影，会让画面看起来更有写实感
完成!!

插图作者的介绍

曲本
Q7（http://toinana.sakura.ne.jp/）

传教士 Gondolf
红色的玻璃宫殿
（http://www.geocities.jp/redglass_palace/）

Hiroe
Hybridge
（http://hybridge.holy.jp/）

天神 Umemaru
purichike
（http://purichike.sakura.ne.jp/）

玉之毛玉
毛玉牛乳
（http://cult.jp/keda/）

藤

Tokio
镜茶屋
（http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/）

后记

说到服装的褶皱，一般来说大多数人都会觉得和人物的面部以及身体比起来，褶皱要更加难以描绘。特别是如果仔细观察一下实际生活中的美少女的话，就会发现她们的衣服上有很多褶皱。所以难免会有人觉得难以操作，由于实在令人挠头，所以适当地糊弄过去也许是不错的选择吧。

而且就算是可以参考照片资料集，也还是会觉得褶皱很让人头疼。比如自己明明是想要描绘萌系的人物角色，但是直接按着照片来描绘，最后画出来的人物却变得太有写实感。所以也有人觉得还是不要使用照片，而直接参考动画和插图来进行练习比较好。

但是，在本书中我们要学习的就是如何将照片直接转化为插图的资料。那么，这么做会不会让笔下的人物看起来太写实呢？我可以向大家保证，不会发生这种事情。也就是说，我们要让人物的面部和身体都保持着二次元美少女的状态，只是在她们的服装上添加上写实风格的褶皱。

此外，如果我们尝试从身体动作的角度去考虑问题，就会发现褶皱其实蛮简单的。比如人物弯曲手臂时，不管她穿的是什么样的衣服，都必然会在手肘的内侧形成压缩褶皱。那么接下来，我们就要考虑服装不同的话，褶皱的深浅、尺寸和数量都会有何种变化。如此一来，我们就会发现褶皱的模式其实并没有想象中那么繁多。

希望各位读者不要只是把本书当成单纯的资料集。在模仿本书中的例子进行练习的同时，我们也要好好思考身体各个部位的变化状况，以及不同的服装面料会形成何种褶皱。

坚持练习下去，我们终究可以做到在没有资料的情况下，也能正确地画出人物服装上的褶皱来。我们可以具备这样的能力。

最后，我们要好好感谢担任模特的蓑毛翼小姐和摄影师木原胜幸先生，在制作过程中真的承蒙两位照顾了。

希望本书能有助于大家提高自己的插图绘画技巧。

（萌）表现探求 Circle

据说就算是达·芬奇 也会练习如何描绘褶皱

众所周知，列昂纳多·达·芬奇是十五世纪文艺复兴美术领域的杰出代表，是“万能艺术家”。这个时期的画师和雕刻家会作为学徒进入老师的工作室（作坊），亲手参与制作老师接到的订单，通过实际的动手操作来学习技术。据说在达·芬奇工作室的训练方法中，有一种练习就是学习如何将面料描绘出立体感，而且这还是相当重要的课题。虽然达·芬奇留下了很多描绘布料的练习作品，不过据说他是用以石灰为主要成分的灰浆浸泡真正的布料，将布料固定住之后再练习描绘的。

如果我们去临摹卢浮宫美术馆描绘画有下跪者的作品中的衣服，就会发现那里面使用了很多本书中介绍过的褶皱阴影。这个作品大概是用来练习描绘天使服装的吧？

类似这样的布料上的褶皱作为“优美的元素”而受到重视，画家们在描绘神圣人物时经常会用到这类褶皱。如果我们想要让服装上的褶皱拥有立体感的话，添加褶皱阴影会是一个相当有效的办法。希望大家可以用这些褶皱来表现出人物美丽、可爱的一面。

角丸圆

上图中的作品，好像就是用来练习如何描绘天使服装的

美少女服装造型800例

《日本漫画大师讲座》系列的标配参考图集来了！
最全面、最专业的美少女服装图例宝典！

- 日本漫画大师和机构的最新图例集合！
- 囊括制服、裤装、裙装、泳衣等美少女常见服装！
- 展示美少女服装在不同视角及不同姿态下的变化！
- 一本让你掌握各种美少女服装的构造和变化方式！

策划编辑 / 白 峥 唐丽丽
责任编辑 / 刘冰冰
助理编辑 / 张 琳 沈 莹
封面设计 / 六面体书籍设计
邱 宏

扫描二维码，关注
@中青动漫 官方微博

中青动漫出品

上架建议：动漫—卡漫技法

ISBN 978-7-5153-2922-2

9 787515 329222 >

定价：39.80 元